

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Data Responden

Berdasarkan perhitungan penentuan sampel menggunakan rumus slovin, maka sampel yang diperoleh dari jumlah populasi 27.404 siswa adalah 400 siswa. Akan tetapi peneliti mengambil 435 siswa dikarenakan jumlah tersebut mewakili tujuh SMA Kota Medan dan melampaui jumlah minimal penentuan sampel ketika melakukan penelitian. Sebanyak \pm 450 rangkap angket disebarkan ke siswa SMA Kelas XI IPA/IPS Kota Medan. Adapun deskripsi data dan data demografis pendukung ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.1.

4.2. Analisis Deskriptif Berdasarkan Data Demografis

Tabel 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (F)	Persen (%)
Laki-laki	210	48.28%
Perempuan	225	51.72%
Total	435	100%

(Sumber: Data responden dalam angket)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa jumlah sampel laki-laki berjumlah 210 siswa (48.28%) dan sampel laki-laki sebanyak 225 siswa (51.72%).

Tabel 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (F)	Persen (%)
15	120	27.59%
16	164	37.70%
17	151	34.71%
Total	435	100%

(Sumber: Data responden dalam angket)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah sampel usia 15 tahun sebanyak 120 siswa (27.59%), 16 tahun sebanyak 164 (37.70), 17 tahun sebanyak 151 siswa (34.71%).

Tabel 4.3 Identitas Responden Berdasarkan Pembagian Kelas

Kelas	Frekuensi (F)	Persen (%)
IPA	226	51.95%
IPS	209	48.05%
Total	435	100%

(Sumber: Data responden dalam angket)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah sampel kelas IPA sebanyak 226 siswa (51.95%), sampel siswa kelas IPS sebanyak 209 siswa (48.05%).

Tabel 4.4 Identitas Responden Berdasarkan Rentang Waktu Penggunaan Gadget

Rentang Waktu Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Persen (%)
4 Tahun	254	58.40%
> 4 Tahun	181	41.60 %
Total	435	100%

(Sumber: Data responden dalam angket)

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa jumlah sampel dengan rentang waktu penggunaan selama 4 tahun sebanyak 254 siswa (58.40%), rentang waktu lebih dari 4 tahun sebanyak 181 siswa (41.60%).

4.3. Uji *Instrument*

Sebelum angket digunakan sebagai *instrument* penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur kelayakan serta

kehandalan angket yang digunakan. Dalam penelitian ini, variabel interaksi simbolik, presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* telah dinyatakan valid dan reliabel dengan membuang beberapa aitem yang tidak sesuai dengan ketentuan pengujian validitas dan reliabilitas (lihat lampiran A).

4.4. Analisis Deskriptif Berdasarkan Variabel Interaksi Simbolik, Presentasi Diri *Online*, Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

4.4.1. Analisis Deskriptif Interaksi Simbolik

Analisis deskriptif variabel interaksi simbolik dapat dilihat melalui tabel

4.5. berikut ini:

Tabel 4.5 Analisis deskriptif pada Variabel Interaksi Simbolik

Indikator	Pernyataan	Rata-rata	Standart Deviasi
IS 1	Saya adalah seorang yang cenderung pemarah	3.27	1.12
IS 2	Saya mengirim segala sesuatu yang bersifat vulgar kepada teman melalui media <i>online</i>	1.88	1.17
IS 3	Saya mengirim pesan berisi ancaman dan menghina teman melalui media <i>online</i>	1.72	1.02
IS 4	Saya menyebarkan <i>gossip</i> atau rumor tentang teman saya melalui media <i>online</i> dengan tujuan merusak reputasinya	1.61	0.95
IS 5	Saya menghack akun dalam media <i>online</i> teman saya dan berpura-pura menjadi dirinya dengan mengirim pesan untuk menjelekkkan orang lain	1.56	0.99

IS 6	Saya menyebarluaskan rahasia teman saya melalui media <i>online</i> untuk mempermalukan dirinya dihadapan orang lain	1.55	0.94
IS 7	Saya meyakinkan dan menyuruh orang lain untuk menyebarluaskan informasi buruk tentang teman saya melalui media <i>online</i>	1.53	0.91
IS 8	Saya mengeluarkan seseorang dari grup media sosial yang tersedia dalam media <i>online</i>	2.20	1.14
IS 9	Saya menguntit akun media sosial teman saya yang tersedia dalam media <i>online</i>	2.70	1.26
IS 10	Saya berulang-ulang melecehkan teman saya untuk membuatnya merasa takut dan terancam	1.69	1.03
IS 11*	Saya adalah seorang yang cenderung tidak pemarah	3.07	1.16
IS 12*	Saya tidak mengirim segala sesuatu yang bersifat vulgar kepada teman melalui media <i>online</i>	4.14	1.08
IS 13*	Saya tidak mengirim pesan berisi ancaman dan menghina teman melalui media <i>online</i>	4.27	1.03
IS 14*	Saya tidak menyebarkan <i>gossip</i> atau rumor tentang teman saya melalui media <i>online</i> dengan	4.33	0.96

	tujuan merusak reputasinya		
IS 15*	Saya tidak menghack/membobol akun dalam media <i>online</i> teman saya dan berpura-pura menjadi dirinya dengan mengirim pesan untuk menjelekkkan orang lain	4.32	1.05
IS 16*	Saya tidak menyebarkan rahasia teman saya melalui media <i>online</i> untuk mempermalukan dirinya dihadapan orang lain	4.41	0.89
IS 17*	Saya tidak meyakinkan dan menyuruh orang lain untuk menyebarkan informasi buruk tentang teman saya melalui media <i>online</i>	4.32	0.94
IS18*	Saya tidak mengeluarkan seseorang dari grup media sosial yang tersedia dalam media <i>online</i>	3.96	1.05
IS 19*	Saya tidak menguntit akun media sosial teman saya yang tersedia dalam media <i>online</i>	3.54	1.16
IS 20*	Saya tidak berulang-ulang melecehkan teman saya untuk membuatnya merasa takut dan terancam	4.29	0.94

Keterangan: *Aitem *Unfavorable*

4.4.2. Analisis Deskriptif Presentasi Diri *Online*

Analisis deskriptif variabel presentasi diri *online* dapat dilihat melalui tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Analisis Deskriptif pada Variabel Presentasi Diri *Online*:

Indikator	Pernyataan	Rata-Rata	Standart Deviasi
PDO 1	Saya memuji setiap perilaku teman yang ada dalam media <i>online</i>	3.23	0.92
PDO 2	Saya menjadi pendengar yang baik ketika teman menceritakan tentang kehidupannya dalam media <i>online</i>	3.88	0.81
PDO 3	Saya menyesuaikan diri dengan teman lainnya dalam media <i>online</i>	3.94	0.78
PDO 4	Saya melakukan hal-hal yang memberi keuntungan pada teman lewat media <i>online</i>	3.61	0.85
PDO 5	Saya menampilkan prestasi diri dalam media <i>online</i>	3.03	0.98
PDO 6	Saya berlebihan menampilkan prestasi diri yang saya miliki dalam media <i>online</i>	1.89	0.77
PDO 7	Saya dipandang teman sebagai pribadi yang sombong dalam media <i>online</i>	2.10	0.92
PDO 8	Saya mengancam teman	1.47	0.60

	dalam media <i>online</i>		
PDO 9	Saya meneror teman dalam media <i>online</i>	1.39	0.59
PDO 10	Saya dipandang teman sebagai seorang peneror dalam media <i>online</i>	1.42	0.68
PDO 11	Saya seakan perihatin dengan masalah yang diceritakan oleh teman lewat media <i>online</i>	3.23	1.03
PDO 12	Saya memberi contoh teladan kepada teman dalam media <i>online</i>	3.53	0.80
PDO 13	Saya memanipulasi setiap perilaku yang ditampilkan dalam media supaya dijadikan panutan	2.18	1.02
PDO 14	Saya menampilkan kelemahan diri dalam media <i>online</i>	1.87	0.86
PDO 15	Saya meminta bantuan teman dalam media <i>online</i> supaya memperoleh pertolongan dan simpati	3.23	1.18
PDO 16	Saya bergantung kepada bantuan teman yang ada dalam media <i>online</i>	2.25	0.97
PDO 17	Saya dianggap lemah oleh teman dalam media <i>online</i>	1.94	0.87

PDO 18*	Saya tidak memuji setiap perilaku teman yang ada dalam media <i>online</i>	2.85	1.05
PDO 19*	Saya tidak menjadi pendengar yang baik ketika teman menceritakan tentang kehidupannya dalam media <i>online</i>	2.11	0.93
PDO 20*	Saya tidak menyesuaikan diri dengan teman lainnya dalam media <i>online</i>	2.23	1.00
PDO 21*	Saya tidak melakukan hal-hal yang memberi keuntungan pada teman lewat media <i>online</i>	2.55	1.04
PDO 22*	Saya tidak menampilkan prestasi diri dalam media <i>online</i>	3.13	1.11
PDO 23*	Saya tidak berlebihan menampilkan prestasi diri yang saya miliki dalam media <i>online</i>	3.74	1.14
PDO 24*	Saya tidak dipandang teman sebagai pribadi yang sombong dalam media <i>online</i>	3.66	1.08
PDO 25*	Saya tidak mengancam teman dalam media <i>online</i>	4.13	1.01

PDO 26*	Saya tidak meneror teman dalam media <i>online</i>	4.19	1.00
PDO 27*	Saya tidak dipandang teman sebagai seorang peneror dalam media <i>online</i>	4.10	1.06
PDO 28*	Saya seakan tidak perihatin dengan masalah yang diceritakan oleh teman lewat media <i>online</i>	2.57	1.07
PDO 29*	Saya tidak memberi contoh teladan kepada teman dalam media <i>online</i>	2.40	0.99
PDO 30*	Saya tidak memanipulasi setiap perilaku yang ditampilkan dalam media supaya dijadikan panutan	3.54	1.14
PDO 31*	Saya tidak menampilkan kelemahan diri dalam media <i>online</i>	3.68	1.08
PDO 32*	Saya tidak meminta bantuan teman dalam media <i>online</i> supaya memperoleh pertolongan dan simpati	3.12	1.13
PDO 33*	Saya tidak bergantung kepada bantuan teman yang ada dalam media <i>online</i>	3.46	1.11

PDO 34*	Saya tidak dianggap lemah oleh teman dalam media <i>online</i>	3.64	1.07
---------	--	------	------

Keterangan: *Aitem *Unfavorable*

4.4.3. Analisis Deskriptif Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Analisis deskriptif variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat dilihat melalui tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Analisis deskriptif pada Variabel Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Indikator	Pernyataan	Rata-Rata	Standart Deviasi
KPC 1	Saya akan meneror teman melalui media sosial, jika saya merasa dirugikan	2.10	1.02
KPC 2	Saya ingin menyinggung teman di media sosial sehingga dia menjadi malu	1.94	0.88
KPC 3	Saya berniat untuk memberikan komentar-komentar negatif kepada teman melalui media sosial	1.75	0.80
KPC 4	Saya akan membuat lelucon yang buruk tentang teman di media sosial untuk menjadikan bahan tertawaan teman-teman lainnya	1.83	0.89
KPC 5	Ketika teman yang mengajak chatting, saya	2.22	0.95

	akan mengabaikannya		
KPC 6	Saya berniat untuk menyebarkan gosip yang tidak benar tentang teman melalui pesan singkat	1.60	0.74
KPC 7	Saya akan membaca pesan teman di handphone saya tanpa izin terlebih dahulu	1.95	0.93
KPC 8	Saya berniat merubah password akun media sosial teman yang tidak terlalu pandai dibandingkan saya	1.55	0.68
KPC 9	Saya ingin menyuruh seorang hacker untuk memblokir akun game <i>online</i> teman	1.54	0.75
KPC 10	Pada saat bermain game <i>online</i> , saya akan mengabaikan teman yang memiliki kemampuan dibawah saya	1.91	0.99
KPC 11	Saya akan mengabaikan pesan dari akun chatting messenger teman-teman yang saya anggap tidak pandai	1.86	0.90
KPC 12	Saya ingin mengucilkan teman yang kurang pandai di media sosial sehingga	1.51	0.67

	membuat saya dijaui teman-teman		
KPC 13	Saya berniat mengejek teman-teman yang cacat fisik/mental di media sosial	1.37	0.62
KPC 14	Saya berniat untuk menggunakan identitas teman lain berulang kali untuk menggunggah foto atau video yang negatif tentang seorang teman	1.38	0.58
KPC 15	Saya akan mengirim peringatan berulang-ulang ke akun media sosial teman agar dinonaktifkan	1.76	0.92
KPC 16	Saya ingin mengirim pesan dari akun chatting message berisi ancaman kepada teman secara berulang-ulang	1.44	0.64
KPC 17	Saya berulang-ulang berniat untuk mengirim hal-hal yang tidak disukai oleh teman melalui media sosial	1.59	0.72
KPC 18*	Saya berulang-ulang ingin memanggil nama teman dengan sebutan yang tidak saya suka saat bermain game <i>online</i> sampai akhirnya kalah	1.82	0.96

KPC 19*	Saya tidak ikut campur ketika ada status teman yang menghina teman	3.27	1.21
KPC 20*	Saya tidak ingin membalas perbuatan teman yang mengirim hal buruk tentang saya di media sosial	3.36	1.18
KPC 21*	Saya tidak sanggup mengeluarkan kata-kata yang membuat orang lain malu	3.57	1.17
KPC 22*	Saya menyapa teman terlebih dahulu ketika sedang chatting	3.50	0.90
KPC 23*	Saya memilih meninggalkan percakapan ketika teman menceritakan rumor/ <i>gossip</i> jelek tentang teman lain dalam chatting room	3.60	1.06
KPC 24*	Saya meminta izin terlebih dahulu saat akan mengambil foto teman di media sosial dan chat room	3.64	1.02
KPC 25*	Saya senang menjelaskan cara bermain game <i>online</i> kepada teman yang baru pertama kali bermain dengan saya	4.00	0.91
KPC 26*	Saya akan membalas pesan yang masuk dari	3.74	1.13

	teman yang saya anggap lemah		
KPC 27*	Saya menegur teman yang menyebarkan keburukan adik kelas di media sosial	3.75	1.02
KPC 28*	Saya berulang-ulang menghapus gambar di media sosial dari teman yang mempermalukan teman lain	3.60	1.01
KPC 29*	Saya berulang-ulang menghibur teman yang sedih ketika mendengar cerita yang tidak baik tentang dirinya di media sosial	4.15	0.80
KPC 30*	Saya tetap berteman dengan orang yang berulang-ulang dijadikan lelucon dalam media sosial	4.03	0.85
KPC 31*	Saya berulang-ulang mengabaikan pesan berisi ancaman	3.86	1.13
KPC 32*	Saya menganggap hinaan atau ejekan yang terjadi berulang-ulang dari akun media sosial teman saya sebagai candaan	3.19	1.13
KPC 33*	Saya mengabaikan teman	3.54	1.17

	yang berulang-ulang mengganggu di media sosial		
KPC 34*	Saya diam ketika teman memanggil saya dengan sebutan yang menghina di media sosial	3.20	1.25

Keterangan: *Aitem *Unfavorable*

4.5. Tabulasi Silang (*Cross Tabulation*)

4.5.1. Hubungan Jenis Kelamin dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

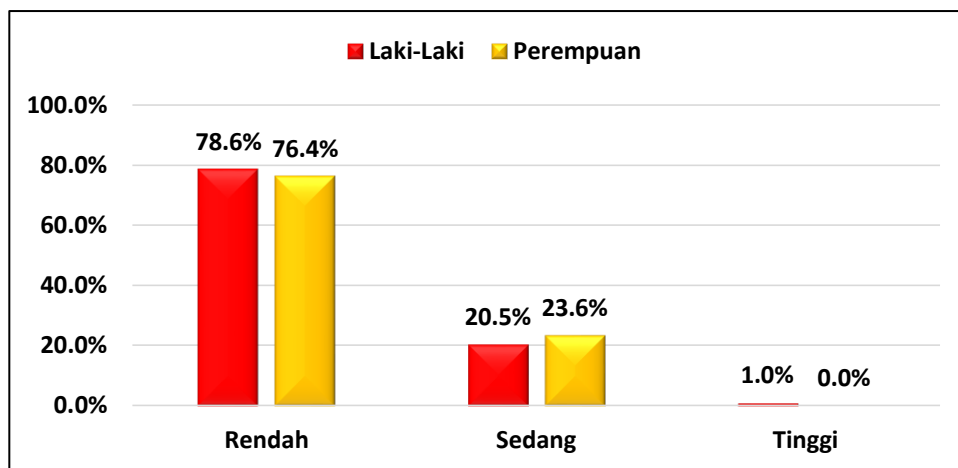
Tabulasi silang jenis kelamin dengan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat diketahui melalui penjelasan berikut :

Tabel 4.8 Hubungan Jenis Kelamin dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Kecenderungan Menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Jenis Kelamin				Total
	Laki-Laki		Perempuan		
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
Rendah	165	78.6%	172	76.4%	337
Sedang	43	20.5%	53	23.6%	96
Tinggi	2	1.0%	0	0.0%	2
Total	210	100%	225	100%	435

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa dari 210 siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin laki-laki yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 78.6%. Kemudian 20.5% siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin laki-laki yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan 1.0% siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin laki-laki yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku

cyberbullying. Di sisi lain, dari 210 siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin perempuan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 76.4%. Kemudian 23.6% siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin perempuan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan tidak satupun siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin perempuan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.



Gambar 4.1 Hubungan Jenis Kelamin dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan didukung oleh gambar 4.1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin laki-laki memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*. Kemudian sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berjenis kelamin perempuan memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.5.2. Hubungan Usia dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Tabulasi silang usia dengan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat diketahui melalui penjelasan berikut :

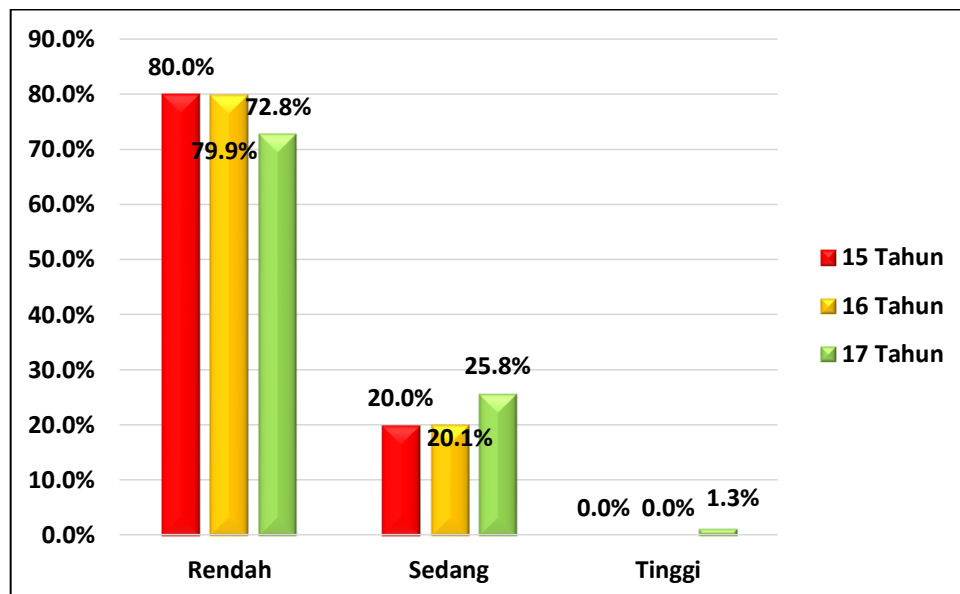
Tabel 4.9 Hubungan Usia dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Kecenderungan Menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Usia						Total
	15 Tahun		16 Tahun		17 Tahun		
	Frekuen si	Persen tase	Frekuen si	Persen tase	Frekuen si	Persen tase	
Rendah	96	80.0%	131	79.9%	110	72.8%	337
Sedang	24	20.0%	33	20.1%	39	25.8%	96
Tinggi	0	0.0%	0	0.0%	2	1.3%	2
Total	120	100%	164	100%	151	100%	435

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa dari 120 siswa SMA Kota Medan yang berusia 15 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 80.0%. Kemudian 20.0% siswa SMA Kota Medan yang berusia 15 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan tidak satupun siswa SMA Kota Medan yang berusia 15 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.

Di sisi lain, dari 164 siswa SMA Kota Medan yang berusia 16 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 79.9%. Kemudian 20.1% siswa SMA Kota Medan yang berusia 16 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan tidak satupun siswa SMA Kota Medan yang berusia 16 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.

Kemudian, dari 151 siswa SMA Kota Medan yang berusia 17 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 72.8%. Kemudian 25.8% siswa SMA Kota Medan yang berusia 17 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan 1.3% siswa SMA Kota Medan yang berusia 17 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.



Gambar 4.2 Hubungan Usia dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan didukung oleh gambar di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berusia 15 tahun memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*. Kemudian sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berusia 16 tahun memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*. Selanjutnya sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berusia 17 tahun memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.5.3. Hubungan Jurusan dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Tabulasi silang jurusan dengan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat diketahui melalui penjelasan berikut :

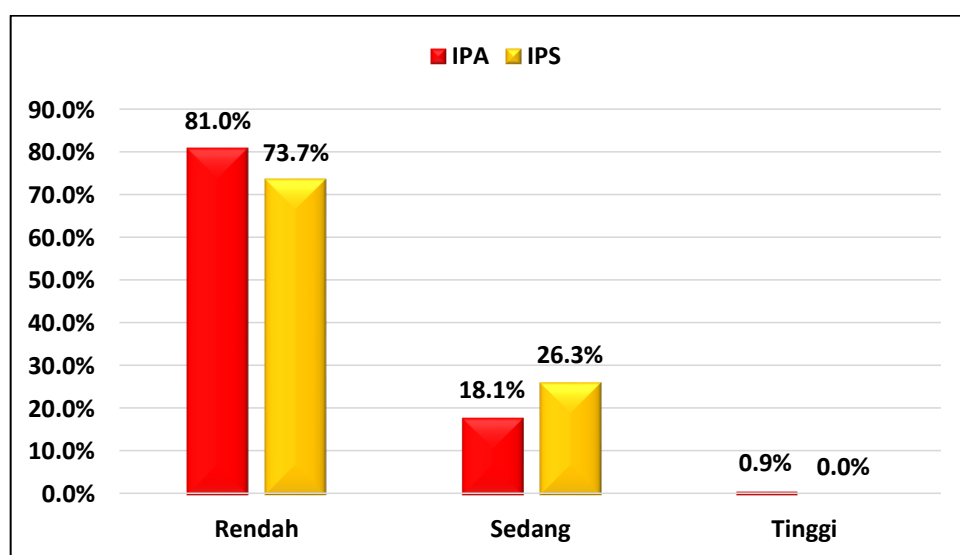
Tabel 4.10 Hubungan jurusan dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Kecenderungan Menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Jurusan				Total
	IPA		IPS		
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
Rendah	183	81.0%	154	73.7%	337

Sedang	41	18.1%	55	26.3%	96
Tinggi	2	0.9%	0	0.0%	2
Total	226	100%	209	100%	435

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 226 siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPA yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 81.0%. Kemudian 18.1% siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPA yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan 0.9% siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPA yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.

Di sisi lain, dari 209 siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPS yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 73.7%. Kemudian 26.3% siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPS yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan tidak satupun siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPS yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.



Gambar 4.3 Hubungan Jurusan dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan didukung oleh gambar 4.3 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPA maupun kelas IPS memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*. Kemudian sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang berada di kelas IPS memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.5.4. Hubungan Rentang Waktu Penggunaan Gadget dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

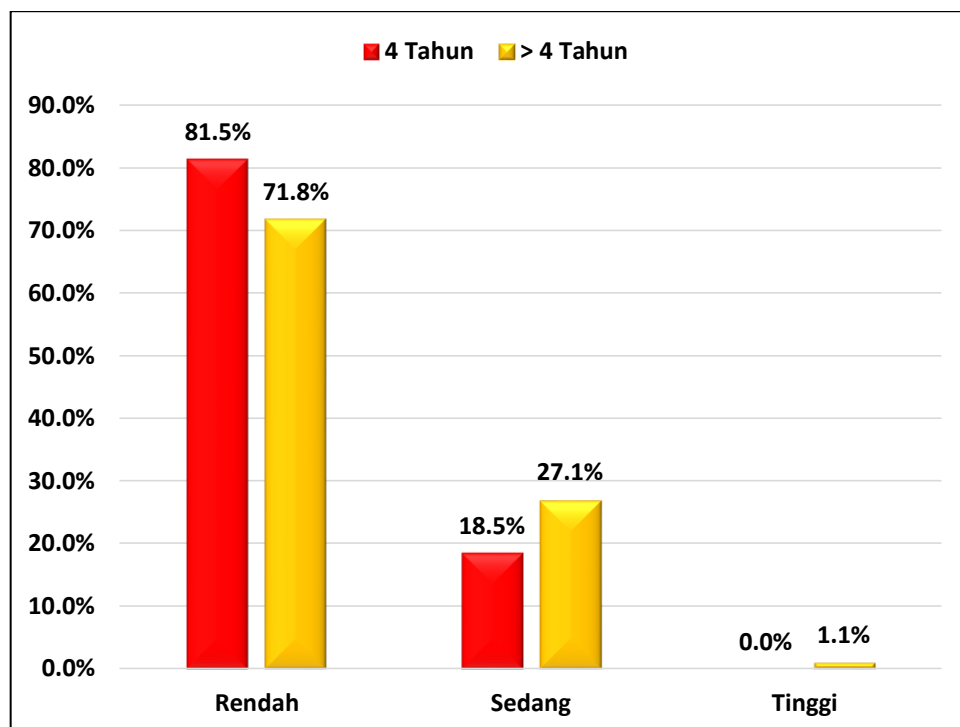
Tabulasi silang rentang waktu penggunaan *gadget* dengan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat diketahui melalui penjelasan tabel berikut :

Tabel 4.11 Hubungan Rentang Waktu Penggunaan Gadget dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Kecenderungan Menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Rentang Waktu Penggunaan Gadget				Total
	4 tahun		> 4 tahun		
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
Rendah	207	81.5%	130	71.8%	337
Sedang	47	18.5%	49	27.1%	96
Tinggi	0	0.0%	2	1.1%	2
Total	254	100%	181	100%	435

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa dari 254 siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 81.5%. Kemudian 18.5% siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan tidak satupun siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.

Di sisi lain, dari 181 siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama lebih dari 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagian besar memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*, yaitu sebesar 71.8%. Kemudian 27.1% siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama lebih dari 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang menjadi pelaku *cyberbullying*, dan 1.1% siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama lebih dari 4 tahun yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang tinggi menjadi pelaku *cyberbullying*.

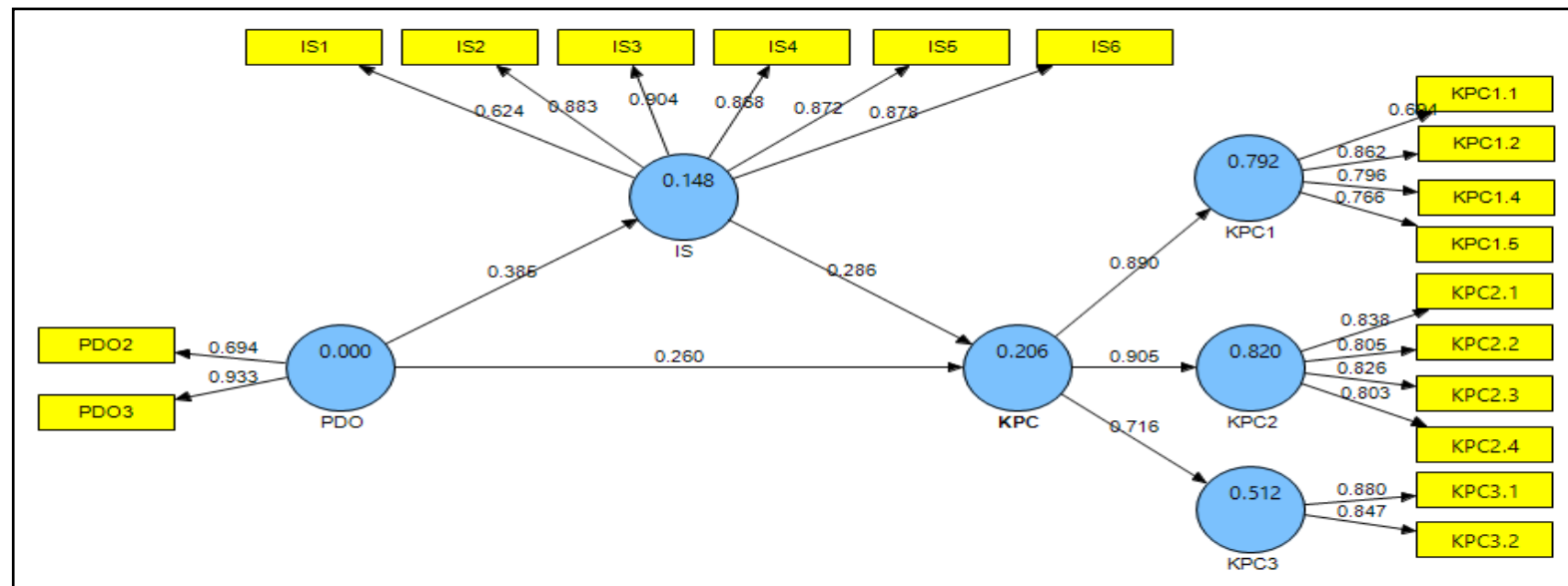


Gambar 4.4 Hubungan Rentang Waktu Menggunakan Sosial Media dengan *Cyberbullying*

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan didukung oleh gambar 4.4 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat komunikasi selama 4 tahun memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*. Kemudian sebagian besar siswa SMA Kota Medan yang mempunyai pengalaman menggunakan alat

komunikasi lebih dari 4 tahun memiliki kecenderungan yang rendah menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.6. Analisis Pengaruh Interaksi Simbolik terhadap Presentasi Diri *Online* dan Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying* Menggunakan Analisis *Partial Least Square* (PLS)



Gambar 4.5 Diagram Jalur

Keterangan:

IS: Interaksi Simbolik

PDO: Presentasi Diri *Online*

KPC: Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

4.6.1. Evaluasi Model Pengukuran

Model penelitian ini terdiri dari tiga konstruk diantaranya presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Evaluasi model pengukuran merupakan tahapan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk.

4.6.1.1. Evaluasi Validitas Konstruk

1. *Convergent Validity 1st Order*

Convergent Validity 1st order dimaksudkan untuk mengetahui valid tidaknya indikator dalam mengukur dimensi atau variabel. *Convergent validity 1st order* diketahui melalui *loading factor*. Suatu indikator dikatakan valid apabila *loading factor* bernilai positif dan lebih besar 0.6. Hasil pengujian *convergent validity* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.12 Data Hasil Pengujian *Convergent Vaidity*

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Loading Factor</i>	Standard Error	T Statistics
Presentasi Diri <i>Online</i>		PDO1	-0.316	0.269	1.177
		PDO2	0.607	0.163	3.726
		PDO3	0.891	0.119	7.501
		PDO4	0.072	0.251	0.287
		PDO5	0.142	0.238	0.598
Interaksi Simbolik		IS1	0.623	0.074	8.444
		IS2	0.878	0.030	28.887
		IS3	0.894	0.033	26.751
		IS4	0.861	0.049	17.405
		IS5	0.866	0.044	19.853
		IS6	0.876	0.040	22.088
		IS7	0.532	0.101	5.292
		IS8	0.297	0.131	2.269
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	KPC1.1	0.658	0.089	7.389
		KPC1.2	0.843	0.036	23.330
		KPC1.3	0.482	0.114	4.231

		KPC1.4	0.804	0.049	16.513
		KPC1.5	0.769	0.054	14.155
	Power	KPC2.1	0.838	0.047	17.831
		KPC2.2	0.804	0.049	16.307
		KPC2.3	0.827	0.045	18.256
		KPC2.4	0.803	0.042	19.050
	Kontinuitas	KPC3.1	0.880	0.036	24.562
		KPC3.2	0.848	0.038	22.454

Berdasarkan tabel 4.12 di atas dapat diketahui bahwa *loading factor* indikator PDO2, PDO3, IS1, IS2, IS3, IS4, IS5, IS6, KPC1.1, KPC1.2, KPC1.4, KPC1.5, KPC2.1, KPC2.2, KPC2.3, KPC2.4, KPC3.1, dan KPC3.2 yang mengukur variabel presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* bernilai lebih besar dari 0.6. Dengan demikian indikator tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabelnya. Sedangkan indikator PDO1, PDO4, PDO5, IS7, IS8, dan KPC1.3 yang mengukur variabel presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* bernilai lebih kecil dari 0.6. Dengan demikian indikator tersebut dinyatakan tidak valid dalam mengukur variabelnya.

Hasil analisis di atas diketahui bahwa ada beberapa indikator yang tidak valid. Oleh karena itu, dilakukan kembali analisis PLS dengan tidak menyertakan indikator yang tidak valid. Hasil pengujian dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.13 Hasil Uji Indikator Valid

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Loading Factor</i>	Standard Error	T Statistics
Presentasi Diri <i>Online</i>		PDO2	0.694	0.163	4.256
		PDO3	0.933	0.040	23.624
Interaksi Simbolik		IS1	0.624	0.080	7.772
		IS2	0.883	0.026	33.666
		IS3	0.904	0.026	34.625
		IS4	0.868	0.055	15.747
		IS5	0.872	0.037	23.703

		IS6	0.878	0.035	24.977
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	KPC1.1	0.694	0.074	9.364
		KPC1.2	0.862	0.030	28.323
		KPC1.4	0.796	0.050	16.080
		KPC1.5	0.766	0.067	11.463
	Power	KPC2.1	0.838	0.049	17.280
		KPC2.2	0.805	0.042	19.037
		KPC2.3	0.826	0.046	17.875
		KPC2.4	0.803	0.045	17.970
	<i>Kontinuitas</i>	KPC3.1	0.880	0.029	30.012
		KPC3.2	0.847	0.039	21.788

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat diketahui bahwa *loading factor* semua indikator yang mengukur variabel presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* bernilai lebih besar dari 0.6. Dengan demikian indikator tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabelnya.

2. Convergent Validity 2nd Order

Convergent Validity 2nd order dimaksudkan untuk mengetahui valid tidaknya suatu dimensi dalam mengukur variabel. *Convergent validity 2nd order* diketahui melalui *loading factor*. Suatu dimensi dikatakan valid apabila *loading factor* bernilai positif dan lebih besar dari 0.6. Hasil pengujian *convergent validity* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.14 Hasil Pengujian *Convergent Validity*

Variabel	Dimensi	<i>Loading Factor</i>	Standard Error	T Statistics
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	0.890	0.027	32.883
	Power	0.905	0.023	39.750
	<i>Kontinuitas</i>	0.716	0.063	11.326

Berdasarkan tabel 4.14 di atas dapat diketahui bahwa semua *loading factor* dimensi yang mengukur variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* bernilai lebih besar dari 0.6. Dengan demikian dimensi tersebut dinyatakan valid atau mampu mengukur variabelnya.

Validitas konvergen selain dapat dilihat melalui *loading factor*, juga dapat diketahui melalui *Average Variance Extracted* (AVE). Suatu indikator dikatakan memenuhi pengujian validitas konvergen apabila memiliki *Average Variance Extracted* (AVE) diatas 0.5. Hasil pengujian validitas konvergen disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Validitas Konvergen

Variabel	Dimensi	AVE
Presentasi Diri <i>Online</i>		0.676
Interaksi Simbolik		0.712
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	0.611
	Power	0.669
	<i>Kontinuitas</i>	0.746

Berdasarkan tabel 4.15 di atas dapat diketahui bahwa variabel presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* menghasilkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) yang lebih besar dari 0.5. Dengan demikian indikator tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabelnya.

Selanjutnya validitas diskriminan dihitung menggunakan *cross loadings* dengan kriteria bahwa apabila nilai *loading factor* dalam suatu variabel yang bersesuaian lebih besar dari nilai korelasi indikator pada variabel lainnya (*cross correlation*) maka indikator tersebut dinyatakan valid dalam mengukur variabel yang bersesuaian. Hasil perhitungan *cross loadings* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan *Cross Loadings*

	PDO	IS	KPC1	KPC2	KPC3
PDO2	0.694	0.186	0.193	0.177	0.126
PDO3	0.933	0.400	0.332	0.334	0.273

IS1	0.245	0.624	0.328	0.230	0.260
IS2	0.342	0.883	0.350	0.236	0.265
IS3	0.369	0.904	0.305	0.230	0.238
IS4	0.309	0.868	0.289	0.270	0.285
IS5	0.327	0.872	0.300	0.256	0.266
IS6	0.343	0.878	0.336	0.277	0.299
KPC1.1	0.242	0.288	0.694	0.357	0.339
KPC1.2	0.316	0.334	0.862	0.622	0.448
KPC1.4	0.278	0.241	0.796	0.550	0.398
KPC1.5	0.206	0.318	0.766	0.551	0.405
KPC2.1	0.342	0.240	0.573	0.838	0.396
KPC2.2	0.246	0.238	0.494	0.805	0.375
KPC2.3	0.199	0.237	0.610	0.826	0.388
KPC2.4	0.293	0.254	0.531	0.803	0.549
KPC3.1	0.246	0.326	0.450	0.505	0.880
KPC3.2	0.205	0.219	0.433	0.394	0.847

Berdasarkan pengukuran *cross loadings* pada tabel 4.16 di atas, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan indikator yang mengukur presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* menghasilkan *loading factor* yang lebih besar dibandingkan dengan *cross correlation* pada variabel lainnya. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa masing-masing indikator mampu mengukur variabel laten yang bersesuaian dengan indikatornya.

4.6.1.2. Hasil Evaluasi Reliabilitas

Perhitungan yang dapat digunakan untuk menguji reliabilitas konstruk adalah *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila *composite reliability* bernilai lebih besar dari 0.7 dan *cronbach alpha* bernilai lebih besar dari 0.6 maka konstruk tersebut dinyatakan reliabel. Hasil perhitungan *composite reliability* dan *cronbach alpha* dapat dilihat melalui ringkasan dalam tabel berikut :

Tabel 4.17 Hasil Perhitungan *Reliability* dan *Cronbach Alpha*

Variabel	Dimensi	Composite Reliability	Cronbachs Alpha
Presentasi Diri <i>Online</i>		0.804	0.560
Interaksi Simbolik		0.936	0.916
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	0.862	0.786
	Power	0.890	0.835
	<i>Kontinuitas</i>	0.855	0.661

Berdasarkan tabel 4.17 di atas dapat diketahui bahwa nilai *composite reliability* pada variabel presentasi diri *online*, interaksi simbolik, dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* lebih besar dari 0.7. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *composite reliability* semua indikator yang mengukur variabel dinyatakan reliabel.

Selanjutnya nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel interaksi simbolik dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* lebih besar dari 0.6. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *Cronbach's Alpha* semua indikator yang mengukur variabel interaksi simbolik dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dinyatakan reliabel. Sedangkan nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel presentasi diri *online* kurang dari 0.6. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *Cronbach's Alpha* indikator yang mengukur variabel presentasi diri *online* dinyatakan tidak reliabel.

4.6.1.3. Model Pengukuran

Konversi diagram jalur ke dalam model pengukuran dapat diketahui melalui penjelasan berikut :

1. Model Pengukuran Variabel Presentasi Diri *Online*

Indikator pengukur variabel presentasi diri *online* dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.18 **Indikator Pengukur Variabel Presentasi Diri *Online***

Variabel	Indikator	<i>Loading Factor</i> Indikator
Presentasi Diri <i>Online</i>	PDO2	0.694
	PDO3	0.933

Model pengukuran variabel presentasi diri *online* adalah sebagai berikut :

PDO2 = 0.694 PDO

PDO3 = 0.933 PDO

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* indikator self promotion (PDO2) sebesar 0.694. Hal ini berarti keragaman variabel presentasi diri *online* mampu direpresentasikan oleh indikator self promotion (PDO2) sebesar 69.4%. Dengan kata lain, kontribusi indikator self promotion (PDO2) dalam mengukur variabel presentasi diri *online* sebesar 69.4%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator *intimidation* (PDO3) sebesar 0.933. Hal ini berarti keragaman variabel presentasi diri *online* mampu direpresentasikan oleh indikator *intimidation* (PDO3) sebesar 93.3%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *intimidation* (PDO3) dalam mengukur variabel presentasi diri *online* sebesar 93.3%.

Model pengukuran variabel presentasi diri *online* juga menginformasikan bahwa indikator *intimidation* (PDO3) memiliki nilai *loading* yang paling tinggi yaitu sebesar 0.933. Hal ini berarti indikator *intimidation* (PDO3) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur variabel presentasi diri *online*.

2. Model Pengukuran Variabel Interaksi Simbolik

Indikator pengukur variabel interaksi simbolik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.19 **Indikator Pengukur Variabel Interaksi Simbolik**

Variabel	Indikator	<i>Loading Factor</i> Indikator
Interaksi Simbolik	IS1	0.624

	IS2	0.883
	IS3	0.904
	IS4	0.868
	IS5	0.872
	IS6	0.878

Model pengukuran variabel interaksi simbolik adalah sebagai berikut :

IS1 = 0.624 IS

IS2 = 0.883 IS

IS3 = 0.904 IS

IS4 = 0.868 IS

IS5 = 0.872 IS

IS6 = 0.878 IS

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* indikator *Flaming* (IS1) sebesar 0.624. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *Flaming* (IS1) sebesar 62.4%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *Flaming* (IS1) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 62.4%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator *Harrasment* (IS2) sebesar 0.883. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *Harrasment* (IS2) sebesar 88.3%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *Harrasment* (IS2) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 88.3%.

Berikutnya nilai *loading factor* indikator *denigration* (IS3) sebesar 0.904. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *denigration* (IS3) sebesar 90.4%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *denigration* (IS3) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 90.4%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator *loading factor* (IS4) sebesar 0.868. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *loading factor* (IS4) sebesar 86.8%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *loading factor* (IS4) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 86.8%.

Selanjutnya nilai *loading factor* indikator *Outing* (IS5) sebesar 0.872. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *Outing* (IS5) sebesar 87.2%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *Outing* (IS5) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 87.2%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator *trickery* (IS6) sebesar 0.878. Hal ini berarti keragaman variabel interaksi simbolik mampu direpresentasikan oleh indikator *trickery* (IS6) sebesar 87.8%. Dengan kata lain, kontribusi indikator *trickery* (IS6) dalam mengukur variabel interaksi simbolik sebesar 87.8%.

Model pengukuran variabel interaksi simbolik juga menginformasikan bahwa indikator *denigration* (IS3) memiliki nilai *loading* paling besar yaitu sebesar 0.904. Hal ini berarti indikator *denigration* (IS3) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur variabel interaksi simbolik.

3. Model Pengukuran Variabel Kecenderungan menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Dimensi pengukur variabel kepercayaan dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.20 Dimensi Pengukur Variabel Kepercayaan

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Loading Factor</i> Dimensi	<i>Loading Factor</i> Indikator
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Intimidasi	KPC1.1	0.890	0.694
		KPC1.2		0.862
		KPC1.4		0.796
		KPC1.5		0.766
	Power	KPC2.1	0.905	0.838
		KPC2.2		0.805
		KPC2.3		0.826
		KPC2.4		0.803
	<i>Kontinuitas</i>	KPC3.1	0.716	0.880
		KPC3.2		0.847

Model pengukuran dimensi intimidasi (KPC1) adalah sebagai berikut :

$$\text{KPC1.1} = 0.694 \text{ KPC1}$$

$$\text{KPC1.2} = 0.862 \text{ KPC1}$$

$$\text{KPC1.4} = 0.796 \text{ KPC1}$$

$$\text{KPC1.5} = 0.766 \text{ KPC1}$$

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* indikator meneror melalui pesan (KPC1.1) sebesar 0.694. Hal ini berarti keragaman dimensi intimidasi (KPC1) mampu direpresentasikan oleh indikator meneror melalui pesan (KPC1.1) sebesar 69.4%. Dengan kata lain, kontribusi indikator meneror melalui pesan (KPC1.1) dalam mengukur dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 69.4%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator memermalukan melalui media sosial (KPC1.2) sebesar 0.862. Hal ini berarti keragaman dimensi intimidasi (KPC1) mampu direpresentasikan oleh indikator memermalukan melalui media sosial (KPC1.2) sebesar 86.2%. Dengan kata lain, kontribusi indikator memermalukan melalui media sosial (KPC1.2) dalam mengukur dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 86.2%.

Selanjutnya nilai *loading factor* indikator menyebarkan rumor/*gossip* melalui media sosial (KPC1.4) sebesar 0.796. Hal ini berarti keragaman dimensi intimidasi (KPC1) mampu direpresentasikan oleh indikator menyebarkan rumor/*gossip* melalui media sosial (KPC1.4) sebesar 79.6%. Dengan kata lain, kontribusi indikator menyebarkan rumor/*gossip* melalui media sosial (KPC1.4) dalam mengukur dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 79.6%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator memaksa kemauan sendiri tanpa persetujuan orang lain (KPC1.5) sebesar 0.766. Hal ini berarti keragaman dimensi intimidasi (KPC1) mampu direpresentasikan oleh indikator memaksa kemauan sendiri tanpa persetujuan orang lain (KPC1.5) sebesar 76.6%. Dengan kata lain, kontribusi indikator memaksa kemauan sendiri tanpa persetujuan orang lain (KPC1.5) dalam mengukur dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 76.6%.

Model pengukuran dimensi intimidasi (KPC1) juga menginformasikan bahwa indikator memermalukan melalui media sosial (KPC1.2) memiliki nilai *loading* yang paling tinggi yaitu sebesar 0.862. Hal ini berarti indikator memermalukan melalui media sosial (KPC1.2) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur dimensi intimidasi (KPC1).

Model pengukuran dimensi power (KPC2) adalah sebagai berikut :

$$\text{KPC2.1} = 0.838 \text{ KPC2}$$

$$\text{KPC2.2} = 0.805 \text{ KPC2}$$

$$\text{KPC2.3} = 0.826 \text{ KPC2}$$

$$\text{KPC2.4} = 0.803 \text{ KPC2}$$

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* indikator menggunakan kemampuan atau kekuatan untuk menyakiti orang yang lemah melalui media sosial (KPC2.1) sebesar 0.838. Hal ini berarti keragaman dimensi power (KPC2) mampu direpresentasikan oleh indikator menggunakan kemampuan atau kekuatan untuk menyakiti orang yang lemah melalui media sosial (KPC2.1) sebesar 83.8%. Dengan kata lain, kontribusi indikator menggunakan kemampuan atau kekuatan untuk menyakiti orang yang lemah melalui media sosial (KPC2.1) dalam mengukur dimensi power (KPC2) sebesar 83.8%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator menggunakan kekuasaan untuk menyuruh orang lain menyakiti melalui media sosial (KPC2.2) sebesar 0.805. Hal ini berarti keragaman dimensi power (KPC2) mampu direpresentasikan oleh indikator menggunakan kekuasaan untuk menyuruh orang lain menyakiti melalui media sosial (KPC2.2) sebesar 80.5%. Dengan kata lain, kontribusi indikator menggunakan kekuasaan untuk menyuruh orang lain menyakiti melalui media sosial (KPC2.2) dalam mengukur dimensi power (KPC2) sebesar 80.5%.

Selanjutnya nilai *loading factor* indikator mengabaikan teman yang lemah melalui media sosial (KPC2.3) sebesar 0.826. Hal ini berarti keragaman dimensi power (KPC2) mampu direpresentasikan oleh indikator mengabaikan teman yang lemah melalui media sosial (KPC2.3) sebesar 82.6%. Dengan kata lain, kontribusi indikator mengabaikan teman yang lemah melalui media sosial (KPC2.3) dalam mengukur dimensi power (KPC2) sebesar 82.6%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator mengucilkan, meremehkan, dan menunjukkan keburukan orang yang lemah di media sosial (KPC2.4) sebesar 0.803. Hal ini berarti keragaman dimensi power (KPC2) mampu direpresentasikan oleh indikator mengucilkan, meremehkan, dan menunjukkan keburukan orang yang lemah di media sosial (KPC2.4) sebesar 80.3%. Dengan kata lain, kontribusi indikator mengucilkan, meremehkan, dan menunjukkan keburukan orang yang lemah di media sosial (KPC2.4) dalam mengukur dimensi power (KPC2) sebesar 80.3%.

Model pengukuran dimensi power (KPC2) juga menginformasikan bahwa indikator menggunakan kemampuan atau kekuatan untuk menyakiti orang yang lemah melalui media sosial (KPC2.1) memiliki nilai *loading* yang paling tinggi yaitu sebesar 0.838. Hal ini berarti indikator menggunakan kemampuan atau kekuatan untuk menyakiti orang yang lemah melalui media sosial (KPC2.1) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur dimensi power (KPC2).

Model pengukuran dimensi *kontinuitas* (KPC3) adalah sebagai berikut :

$$\text{KPC3.1} = 0.880 \text{ KPC3}$$

$$\text{KPC3.2} = 0.847 \text{ KPC3}$$

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* indikator tindakan menyakiti seseorang secara berulang-ulang melalui media sosial (KPC3.1) sebesar 0.880. Hal ini berarti keragaman dimensi *kontinuitas* (KPC3) mampu direpresentasikan oleh indikator tindakan menyakiti seseorang secara berulang-ulang melalui media sosial (KPC3.1) sebesar 88.0%. Dengan kata lain, kontribusi indikator tindakan menyakiti seseorang secara berulang-ulang melalui media sosial (KPC3.1) dalam mengukur dimensi *kontinuitas* (KPC3) sebesar 88.0%.

Kemudian nilai *loading factor* indikator mengganggu seseorang secara berulang-ulang (KPC3.2) sebesar 0.847. Hal ini berarti keragaman dimensi *kontinuitas* (KPC3) mampu direpresentasikan oleh indikator mengganggu seseorang secara berulang-ulang (KPC3.2) sebesar 84.7%. Dengan kata lain, kontribusi indikator mengganggu seseorang secara berulang-ulang (KPC3.2) dalam mengukur dimensi *kontinuitas* (KPC3) sebesar 84.7%.

Model pengukuran dimensi *kontinuitas* (KPC3) juga menginformasikan bahwa indikator tindakan menyakiti seseorang secara berulang-ulang melalui media sosial (KPC3.1) memiliki nilai *loading* yang paling tinggi yaitu sebesar 0.880. Hal ini berarti indikator tindakan menyakiti seseorang secara berulang-ulang melalui media sosial (KPC3.1) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur dimensi *kontinuitas* (KPC3).

Model pengukuran variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* adalah sebagai berikut :

$$\text{KPC1} = 0.890 \text{ KPC}$$

KPC2 = 0.905 KPC

KPC3 = 0.716 KPC

Berdasarkan model pengukuran di atas diketahui bahwa nilai *loading factor* dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 0.890. Hal ini berarti keragaman variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* mampu direpresentasikan oleh dimensi intimidasi (KPC1) sebesar 89.0%. Dengan kata lain, kontribusi dimensi intimidasi (KPC1) dalam mengukur variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 89.0%.

Kemudian nilai *loading factor* dimensi power (KPC2) sebesar 0.905. Hal ini berarti keragaman variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* mampu direpresentasikan oleh dimensi power (KPC2) sebesar 90.5%. Dengan kata lain, kontribusi dimensi power (KPC2) dalam mengukur variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 90.5%.

Selanjutnya nilai *loading factor* dimensi *kontinuitas* (KPC3) sebesar 0.716. Hal ini berarti keragaman variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* mampu direpresentasikan oleh dimensi *kontinuitas* (KPC3) sebesar 71.6%. Dengan kata lain, kontribusi dimensi *kontinuitas* (KPC3) dalam mengukur variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 71.6%.

Model pengukuran variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* juga menginformasikan bahwa dimensi power (KPC2) memiliki nilai *loading* paling besar yaitu sebesar 0.905. Hal ini berarti dimensi power (KPC2) merupakan dimensi yang paling dominan dalam mengukur variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.6.2. Evaluasi Model Pengukuran

4.6.2.1. Goodness of Fit Model

Goodness of Fit Model digunakan untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel endogen untuk menjelaskan keragaman variabel eksogen, atau dengan kata lain untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel eksogen terhadap variabel endogen. *Goodness of Fit Model* dalam analisis PLS dilakukan dengan menggunakan *R-Square* dan *Q-square predictive relevance* (Q^2).

Adapun hasil *Goodness of Fit Model* yang telah diringkaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4.21 Hasil *Goodness of Fit Model*

Variabel	R Square
Interaksi Simbolik	0.148
Kecenderungan menjadi Pelaku <i>Cyberbullying</i>	0.206
$Q^2 = 1 - (1 - R_1^2)(1 - R_2^2) \rightarrow$ $Q^2 = 1 - (1 - 0.148)(1 - 0.206) = 0.324$	

Berdasarkan tabel 4.21 dapat diketahui bahwa *R-Square* interaksi simbolik bernilai 0.148 atau 14.8%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa keragaman variabel interaksi simbolik mampu dijelaskan oleh presentasi diri *online* sebesar 14.8%, atau dengan kata lain kontribusi presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik sebesar 14.8%, sedangkan sisanya sebesar 85.2% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Selanjutnya *R-Square* variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* bernilai 0.260 atau 26.0%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa keragaman variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* mampu dijelaskan oleh presentasi diri *online* dan interaksi simbolik sebesar 26.0%, atau dengan kata lain kontribusi presentasi diri *online* dan interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 26.0%, sedangkan sisanya sebesar 74.0% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kemudian *Q-square* bernilai 0.324 atau 32.4%. Hal ini menunjukkan bahwa keragaman kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* mampu dijelaskan oleh model secara keseluruhan sebesar 32.4%, atau dengan kata lain kontribusi presentasi diri *online* dan interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* secara keseluruhan (pengaruh langsung dan tidak langsung) sebesar 32.4%, sedangkan sisanya sebesar 67.6% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

4.6.2.2. Pengujian Hipotesis *Direct Effect*

Pengujian hipotesis pengaruh langsung digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh secara langsung variabel eksogen terhadap variabel endogen. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila nilai $T\text{-statistics} \geq T\text{-tabel}$

(1.96) maka dinyatakan adanya pengaruh signifikan variabel eksogen terhadap variabel endogen. Hasil pengujian hipotesis dapat diketahui melalui tabel berikut :

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Hipotesis *Direct Effect*

Eksogen	Endogen	Path Coefficients	Standard Error	T Statistics
PDO	IS	0.385	0.089	4.304
PDO	KPC	0.260	0.098	2.655
IS	KPC	0.286	0.107	2.674

Keterangan :

PDO = Presentasi Diri *Online*

IS = Interaksi Simbolik

KPC = Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan tabel 4.22 di atas dapat diketahui bahwa pengujian hipotesis pengaruh presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik menghasilkan T Statistics sebesar 4.304. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistics > T-table (1.96). Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik.

Pengujian hipotesis pengaruh presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* menghasilkan T Statistics sebesar 2.665. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistics > T-table = 1.96. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

Pengujian hipotesis pengaruh interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* menghasilkan T Statistics sebesar 2.674. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistics > T-table = 1.96. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.6.2.3. Pengujian Hipotesis *Indirect Effect*

Pengujian hipotesis pengaruh tidak langsung dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh secara tidak langsung variabel eksogen terhadap variabel endogen melalui variabel mediasi. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila $T\text{-statistics} \geq T\text{-tabel}$ (1.96) maka dinyatakan terdapat pengaruh signifikan variabel eksogen terhadap variabel endogen melalui variabel mediasi. Hasil pengujian hipotesis pengaruh tidak langsung dapat dilihat melalui ringkasan dalam tabel berikut :

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Hipotesis *Indirect Effect*

Eksogen	Mediasi	Endogen	Indirect Coefficient s	Standard Error	T Statistics
PDO	IS	KPC	0.110	0.048	2.271

Keterangan :

PDO = Presentasi Diri *Online*

IS = Interaksi Simbolik

KPC = Kecenderungan menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan pengujian yang tertera dalam tabel 4.23 di atas dapat diketahui bahwa pengaruh presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik diperoleh T statistics sebesar 2.271. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T statistics > T tabel (1.96). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik.

4.6.2.4. Konversi Diagram Jalur ke dalam Model Struktural

Konversi diagram jalur ke dalam model pengukuran dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen

secara langsung maupun tidak langsung sebagaimana disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.24 **Pengaruh Variabel Eksogen Terhadap Variabel Endogen**

Eksogen	Mediasi	Endogen	Direct Coefficients	Indirect Coefficients	Total Coefficients
PDO		IS	0.385*		0.385
PDO	IS	KPC	0.260*	0.110*	0.370
IS		KPC	0.286*		0.286

Keterangan : * (Signifikan)

PDO = Presentasi Diri *Online*

IS = Interaksi Simbolik

KPC = Kecenderungan menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Berdasarkan tabel 4.24 diatas dapat diketahui bahwa model pengukuran yang terbentuk adalah :

Persamaan 1 : $IS = 0.385 \text{ PDO}$

Dari persamaan 1 dapat diinformasikan bahwa

1. Koefisien direct effect presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik sebesar 0.385 menyatakan bahwa presentasi diri *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi simbolik. Hal ini berarti semakin tinggi presentasi diri *online* maka cenderung dapat meningkatkan interaksi simbolik.

Persamaan 2 : $KPC = 0.260 \text{ PDO} + 0.286 \text{ IS}$

Dari persamaan 2 dapat diinformasikan bahwa

1. Koefisien direct effect presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 0.260 menyatakan bahwa presentasi diri *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini berarti semakin tinggi presentasi diri *online* maka cenderung dapat meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.
2. Koefisien direct effect interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 0.286 menyatakan bahwa interaksi simbolik

berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini berarti semakin baik interaksi simbolik maka cenderung dapat meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

3. Koefisien indirect effect presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik sebesar 0.110 menyatakan bahwa presentasi diri *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik. Hal ini berarti semakin baik interaksi simbolik yang disebabkan oleh semakin tingginya presentasi diri *online* maka cenderung dapat meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.6.3. Pengaruh Dominan

Variabel eksogen yang memiliki pengaruh dominan terhadap variabel endogen dapat diketahui melalui total efek yang paling tinggi. Variabel yang memiliki total efek terbesar terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* adalah presentasi diri *online* dengan total efek sebesar 0.370. Dengan demikian presentasi diri *online* merupakan variabel yang paling berpengaruh atau memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.7. Pembahasan

Penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara tiga variabel yang berbeda, yakni variabel interaksi simbolik, variabel presentasi diri *online* dan variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Dengan demikian, maka penelitian ini menguji hipotesis yang diasumsikan terdapat hubungan tiga variabel melalui variabel mediator pada siswa SMA Kelas XI Kota Medan sebanyak 435 responden. Setelah instrument dinyatakan valid dan reliable, maka analisis dilanjutkan dengan analisis mediator untuk melihat signifikansi serta hubungan variabel mediator. Pembahasan menguraikan hipotesis yang didukung analisis lainnya untuk melengkapi hasil penelitian.

4.7.1. Hubungan (Langsung) antara Presentasi Diri Online dan Kecenderungan menjadi Pelaku Cyberbullying

Hipotesis 1 dilakukan untuk menguji hubungan langsung antara variabel endogen terhadap variabel eksogen. Berdasarkan hasil analisis, diketahui hipotesis 1 diterima, karena T Statistic ditemukan sebesar 2.665 dimana dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistic $> T_{table} = 1.96$. Sehingga dapat diartikan terdapat hubungan yang signifikan antara presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* siswa SMA Kelas XI Kota Medan.

4.7.2. Hubungan (Tidak Langsung) antara Presentasi Diri *Online* dan Kecenderungan menjadi Pelaku *Cyberbullying* melalui Interaksi Simbolik

Hipotesis 2 dilakukan untuk menguji hubungan secara tidak langsung variabel eksogen terhadap variabel endogen melalui variabel mediator. Analisis jalur diawali dengan pembuktian terdapat hubungan signifikan antara presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik serta hubungan signifikan antara interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Berdasarkan hasil pengujian, ditemukan T Statistic untuk hubungan presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik sebesar 4.304 dimana hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistics $> T\text{-tabel}$ (1.96). Selain itu, ditemukan T Statistic untuk interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 2.674 dimana hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistics $> T\text{-tabel}$ (1.96). Setelah diketahui hubungan signifikan antara variabel X dan variabel M serta Variabel M dan variabel Y maka dilakukan pengujian hubungan tidak langsung pada variabel X terhadap variabel Y melalui variabel M.

Berdasarkan hasil pengujian Hipotesis 2 diperoleh T Statistic sebesar 2.271 dimana hal tersebut menunjukkan bahwa nilai T Statistic $> T\text{-tabel}$ (1.96) sehingga dapat disimpulkan hipotesis 2 diterima karena terdapat hubungan antara presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik. Dengan demikian, interaksi simbolik dapat memediasi variabel presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* siswa SMA Kelas XI Kota Medan. Oleh karena koefisien *direct effect* variabel presentasi diri *online* bernilai positif terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini berarti, presentasi diri

online cenderung meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal tersebut sama dengan koefisien *indirect effect* variabel presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik yang juga menunjukkan nilai positif dan signifikan. Sehingga dapat diketahui, peran variabel interaksi simbolik dibutuhkan sebagai variabel mediator diantara kedua variabel untuk mempresentasikan diri secara *online* serta mengetahui kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* siswa SMA Kelas XI Kota Medan.

4.7.3. Interaksi Simbolik Sebagai Variabel Mediator

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya, ditemukan bahwa variabel interaksi simbolik berperan penting menjadi variabel mediator terhadap hubungan antara presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* siswa SMA Kelas XI Kota Medan. Temuan ini dibuktikan dengan koefisien *direct effect* dan *indirect effect* pada masing-masing variabel. Koefisien *direct effect* presentasi diri *online* terhadap interaksi simbolik sebesar 4.304 menunjukkan bahwa variabel presentasi diri *online* berkorelasi positif dan signifikan terhadap variabel interaksi simbolik. Hal ini berarti semakin sering melakukan presentasi diri *online*, maka semakin banyak interaksi simbolik yang ditampilkan. Koefisien *direct effect* presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 2.665 menunjukkan bahwa variabel presentasi diri *online* berkorelasi positif dan signifikan terhadap variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal tersebut memiliki makna bahwa semakin sering melakukan presentasi diri *online* maka semakin tinggi kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Sedangkan koefisien *direct effect* interaksi simbolik terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 2.674 yang menunjukkan variabel interaksi simbolik berkorelasi positif dan signifikan terhadap variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini berarti semakin banyak interaksi simbolik yang dilakukan, maka meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

Koefisien selanjutnya menunjukkan hubungan antara variabel X dan Y menggunakan variabel M. Koefisien *indirect effect* presentasi diri *online* terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* melalui interaksi simbolik sebesar 2.271 menunjukkan bahwa, variabel presentasi diri *online* berkorelasi positif dan signifikan terhadap variabel interaksi simbolik. Hal ini berarti interaksi simbolik

yang dipresentasikan dalam media *online* meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Sehingga dapat diketahui interaksi simbolik berperan penting sebagai penghubung antara presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Selain itu dalam analisis jalur, ditemukan variabel yang efeknya paling dominan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* yaitu variabel presentasi diri *online* dengan total efek sebesar 0.370. Dengan demikian dapat diketahui presentasi diri *online* merupakan variabel yang memiliki peranan paling dominan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

4.7.4. Interaksi Simbolik Terhadap Kecenderungan Menjadi Pelaku *Cyberbullying*

Dalam konteks ini, variabel interaksi simbolik yang dibahas adalah simbol yang signifikan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Pada tabel 3.3, interaksi simbolik terdiri atas 8 dimensi: *Flaming*, *Harrasment*, *Denigration*, *Loading factor*, *Outing*, *Trickery*, *Exclusion*, *Cyberstalking*. Masing-masing dimensi simbol dianalisis lebih lanjut untuk melihat efek paling besar baik secara langsung (*direct effect*) maupun tidak langsung (*indirect effect*) diantara dimensi lain dalam hubungannya dengan variabel presentasi diri *online* dan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Berperan sebagai variabel mediator, masing-masing simbol dalam interaksi simbolik dianalisis dan ditemukan hasil bahwa variabel interaksi simbolik (*Harrasment*) memiliki total efek (*direct effect*) yang paling tinggi atau paling dominan terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dengan total efek 0.904. Hal ini berarti semakin sering melakukan tindakan interaksi simbolik *harassment* maka cenderung meningkatkan kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* siswa SMA Kelas XI Kota Medan.

